

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:

- a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
- b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Masa remaja merupakan masa transisi antara masa kanak-kanak dengan masa dewasa, yang melibatkan perubahan biologis, kognitif dan sosio-emosional (Santrock, 2007). Masa ini sering disebut dengan masa pubertas, selain istilah pubertas digunakan juga istilah *adolescence* yang berarti tumbuh menjadi dewasa atau dalam perkembangan menjadi dewasa (Papalia, Old, & Feldman, 2010).

Remaja cenderung membentuk kelompok masyarakat sendiri, sering kali mereka membentuk dan memiliki kesepakatan aturan tersendiri yang kadang-kadang kurang dimengerti oleh lingkungan masyarakat di luar kelompok remaja tersebut (Ali & Asrori, 2010). Oleh karena itu, remaja sering menghabiskan waktu berkumpul dan melakukan kegiatan bersama yang terkadang menstimulasi terjadinya perilaku agresif baik secara fisik maupun secara verbal yang ditujukan kepada seseorang atau benda (Kartono dalam Suryatri, 2015).

Perilaku agresif atau agresivitas merupakan tindakan yang dilakukan untuk menyakiti atau melukai seseorang, yang merupakan suatu luapan emosi sebagai reaksi terhadap kegagalan individu yang ditampakkan dalam pengrusakan terhadap manusia ataupun benda dengan unsur kesengajaan yang diekspresikan dengan kata-kata (verbal) dan perilaku (nonverbal) (Taylor, Peplau, & Sears, 2009). Perilaku-perilaku agresif seperti itu dapat menyebabkan kerugian bagi orang lain, seperti yang dikatakan oleh Sarwono (1997) bahwa perilaku agresif

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:

a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.

2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

adalah perilaku yang merugikan dan menimbulkan korban pada pihak orang lain. Pernyataan itu juga sejalan dengan pendapat Myers (2012) yang mengatakan perilaku agresif adalah perilaku fisik atau verbal yang bertujuan untuk menyakiti orang lain. Sehingga di lingkungan sosial, anak agresif cenderung ditakuti dan dijauhi teman-temannya dan ini dapat menimbulkan masalah baru karena anak terisolir dari lingkungan di sekelilingnya. Buss dan Perry (1992) mengkalsifikasikan agresivitas menjadi empat bentuk agresi, yaitu *physical aggression* (agresi fisik), *verbal aggression* (agresi verbal), *anger* (marah), *hostility* (permusuhan).

Badan Pusat Statistik (BPS) menunjukkan tren kenakalan remaja dan kriminalitas remaja di Indonesia mulai dari kekerasan fisik, kekerasan seksual, dan kekerasan psikis meningkat. Pada tahun 2007 tercatat sebanyak 3145 remaja usia 18 tahun menjadi pelaku tindak kriminal, tahun 2008 dan 2009 meningkat menjadi 3280 hingga 4123 remaja (BPS, 2010). Dilansir oleh Tribun Pekanbaru (1 November 2012) di Pangkalan Kerinci dua kelompok pelajar terlibat tawuran. Kelompok siswa itu yakni berasal dari Sekolah Menengah Atas Negeri (SMAN) 2 dengan Sekolah Menengah Kejuruan Negeri (SMKN) 1 Pangkalan Kerinci. Bukan hanya siswa menengah atas saja yang terlibat hal-hal seperti itu, dilansir oleh ZamrudTV (25 Oktober 2016) beberapa pelajar SMP 1 Negeri Pangkalan Kerinci sering terlibat tawuran sesama siswa di sekolah, merokok dengan gaya premanya, sampai ada yang membentak gurunya. Para pelajar sudah tidak lagi mengenal sopan santun dan rasa hormat terhadap guru.

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:

a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.

2. Dilarang mengumunkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

Menurut Baron & Byrne (2005) ada beberapa penyebab terjadinya agresivitas. Pertama adalah faktor-faktor pribadi yang meliputi pola perilaku tipe A dan tipe B, bias *atributional hostile*, narsisme dan ancaman ego, perbedaan gender; kedua adalah faktor-faktor situasional yang meliputi suhu udara yang tinggi, alkohol; dan yang terakhir adalah faktor-faktor sosial yang meliputi frustrasi, provokasi langsung, agresi yang dipindahkan, keterangsangan seksual dan agresi, serta pemaparan kekerasan di media. King (2010) menambahkan penjelasan mengenai kekerasan di media, kekerasan media yang dimaksud adalah kekerasan yang ditampilkan oleh televisi, film, dan permainan video (*video game*).

Ada dua jenis *video game* saat ini, yaitu *game offline* dan *game online*. *Game online* adalah permainan yang dimainkan secara *online* via internet (Young, 2009). Pada dasarnya *game online* serupa dengan *game-game* tradisional (*offline*) lainnya, hanya saja jika dibandingkan dengan *game* tradisional, *game online* memiliki beberapa karakteristik tertentu yang membedakannya baik secara teknis dan bermain. Di tingkat teknis, mungkin aspek yang paling penting dari *game online* adalah bahwa banyak orang dapat memainkannya melalui jaringan *online* yang berbeda (Kim, Park, & Kim, 2002). *Game* tradisional hanya memungkinkan pengaturan permainan *multi-player* dengan beberapa rekan *gamer* (orang yang bermain *game*), sementara itu *game online* memungkinkan *gamer* bermain dengan ribuan *gamer* lainnya yang terletak bahkan di seluruh belahan dunia.

Setelah melakukan survey awal, di Pangkalan Kerinci terdapat banyak warnet (warung internet) yang menyediakan jasa *game online*. Hampir setiap hari



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:

- a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
- b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

2. Dilarang mengumunkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

warnet-warnet di Pangkalan Kerinci di penuh oleh orang yang datang untuk bermain *game online*, rata-rata dari mereka adalah remaja usia sekolah. Tak jarang remaja-remaja tersebut meninggalkan pelajaran hanya untuk bermain *game online*, seperti dilansir oleh Riausky.com (18 Februari 2016) Satuan Polisi Pamong Praja (Satpol PP) Kabupaten Pelalawan, berhasil menjaring sebanyak 20 orang pelajar yang membolos sekolah dan bermain internet di beberapa warnet dan *play station* di sejumlah tempat yang ada di Kecamatan Pangkalan Kerinci.

Pada saat ini sudah sangat banyak *game online* yang bisa dimainkan oleh berbagai kalangan. *Game online* yang disediakan juga dengan berbagai macam tema dan alur cerita, mulai dari *game* yang bertemakan *dance*, membangun kota, mengembangkan kebun atau peternakan, strategi, peperangan, pembunuhan, dan sebagainya. Biasanya *game online* disediakan sebagai tambahan layanan dari perusahaan penyedia jasa *online*, atau dapat diakses langsung melalui sistem yang disediakan dari perusahaan yang menyediakan permainan tersebut. Sebuah *game online* bisa dimainkan secara bersamaan dengan menggunakan komputer yang terhubung ke dalam sebuah jaringan tertentu.

Bermain *game* bisa membuat seseorang menjadi lupa diri dan tidak memperhatikan hal-hal yang lainnya. Young (1996) menyatakan bahwa internet juga bisa mengakibatkan adiksi. Menurut Young, tipe-tipe internet yang membuat individu adiksi adalah *cybersexual addiction* (adiksi seksual dunia maya), *cyber-relationship addiction* (adiksi hubungan dunia maya), *information overload* (informasi yang berlebihan) dan *computer game addiction* (adiksi permainan komputer). Oleh karena itu dapat terlihat bahwa *game online* adalah salah satu



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:

- a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
- b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

bagian internet yang sering dikunjungi dan sangat digemari dan bahkan bisa mengakibatkan adiksi.

Adiksi didefinisikan sebagai suatu perilaku tidak sehat atau merugikan diri sendiri yang berlangsung terus menerus yang sulit diakhiri individu bersangkutan (Yee, 2002). Adiksi bermain *game* secara berlebihan dikenal dengan istilah *game addiction* (Grant & Kim, 2003 dalam Hardianti dkk, 2013). Adiksi *game online* merupakan salah satu jenis bentuk adiksi yang disebabkan oleh teknologi internet atau yang lebih dikenal dengan *Internet Addiction Disorder (IAD)*. Seperti yang disebutkan oleh Young (2009) bahwa internet dapat menyebabkan adiksi, salah satunya adalah *computer game addiction* (adiksi bermain *game*). Ciri-ciri adiksi *game online* menurut Chen dan Chang (2008) yaitu, *compulsion* (kompulsif) yang merupakan suatu dorongan atau tekanan kuat yang berasal dari dalam diri sendiri untuk melakukan suatu hal secara terus menerus, *withdrawal* (penarikan diri) adalah suatu upaya untuk menarik diri atau menjauhkan diri dari suatu hal, *tolerance* (toleransi) adalah sikap menerima keadaan diri kita ketika melakukan suatu hal. Biasanya toleransi ini berkenaan dengan jumlah waktu yang digunakan atau dihabiskan untuk melakukan sesuatu (bermain *game online*), *interpersonal and health related problem* (masalah hubungan interpersonal dengan kesehatan) merupakan persoalan-persoalan yang berkaitan dengan interaksi dengan orang lain dan juga masalah kesehatan, dan yang terakhir *time management* (manajemen waktu) yang merupakan kemampuan untuk mengatur waktu antara melakukan aktivitas satu dengan aktivitas lainnya.



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:

- a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
- b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

Remaja adalah kalangan yang paling rentan terhadap adiksi *game online*, remaja yang sudah adiksi pada *game online* akan lebih banyak menghabiskan waktunya untuk bermain *game online* dan akan susah untuk berhenti melakukannya. Dari hasil penelitiannya, Yee (2002) mendapatkan data yang mendukung bahwa istilah adiksi pada *game online* dapat diterima dan digunakan. Data-data tersebut adalah sebanyak 64,45% remaja laki-laki dan 47,85% remaja perempuan usia 12-22 tahun yang bermain *game online* menyatakan bahwa mereka menganggap diri mereka adiksi terhadap *game online*: sebanyak 25,3% remaja laki-laki dan 19,25% remaja perempuan usia 12-22 tahun yang bermain *game online* mencoba untuk berhenti bermain namun tidak bisa. Didukung oleh hasil survei yang dilakukan oleh Young (1996) dalam studi obsesi penggunaan internet yang kriterianya dimodifikasi dari patologi perjudian pada DSM IV adalah penggunaan adiksi internet bisa sampai 38 jam perminggu atau rata-rata 20 sampai 25 jam perminggu (Chou & Hsiao, 2000).

Dari berbagai macam jenis *game online*, *game* yang bertemakan peperangan, perkelahian, dan bentuk pemberontakan menjadi daya tarik lebih bagi para remaja. Ini sejalan dengan hasil dari penelitian yang dilakukan oleh Andriani,dkk (2011) mengenai “Gambaran Kecendrungan Agresivitas Dalam Pemilihan *Game Online* Pada Anak” menunjukkan bahwa dari 47 anak yang dijadikan sampel penelitian, mayoritas responden (82,98%) lebih memilih *game online* jenis agresif. Karena di dalam *game* tersebut, *gamer* (pemain *game*) dituntut untuk menjadi lebih baik dari pemain lain, bekerjasama dengan rekan satu tim, dan meraih kemenangan bersama. Apabila sudah seperti itu, remaja akan

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:

- a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
- b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

2. Dilarang mengumunkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

sering melihat adegan-adegan kekerasan yang ada pada *game online*. Teori sosial kognitif menjelaskan bahwa orang dapat belajar dengan hanya mengobservasi perilaku orang lain. Orang yang diamati disebut model, dan proses belajar observasional ini juga disebut dengan *modelling* (Pervin, Cervone, & John, 2010). Banyak cara yang dilakukan oleh remaja untuk mendapatkan model-model tersebut, salah satunya dengan melihat karakter-karakter yang ada di *game online*. Sementara itu, banyak karakter di dalam *game online* yang bertema kekerasan menunjukkan perilaku agresif, seperti memukul, menendang, bahkan membunuh lawan. Permainan yang menampilkan perkelahian brutal, berdarah-darah, sadis, adegan penyiksaan, pembunuhan dan lain-lain.

Penelitian korelasional menunjukkan bahwa anak-anak dan remaja yang memainkan permainan video (*video game*) dengan kekerasan dalam waktu yang lama terlibat dalam perilaku yang lebih agresif dan lebih mungkin melakukan kenakalan daripada mereka yang menghabiskan sedikit waktu memainkan permainan video (*video game*) atau tidak memainkan sama sekali (Anderson & Bushman dalam King, 2010). Didukung juga dengan hasil penelitian yang dilakukan oleh Apriyanti & Harmanto (2015) menunjukkan dampak permainan *game online* dapat menimbulkan perilaku yang agresif. Hal ini sejalan dengan hasil penelitian yang dilakukan oleh Ramadhani (2013) yang menunjukkan bahwa semakin tinggi motif bermain *game online* maka semakin tinggi perilaku agresivitas pada remaja awal.

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:

- a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
- b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

Dari pemaparan di atas, maka peneliti tertarik untuk mengadakan penelitian dengan judul **Hubungan Antara Adiksi *Game Online* Bertema Kekerasan dengan Agresivitas pada Remaja di Pangkalan Kerinci.**

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang masalah di atas, maka perumusan masalah yang hendak dikaji pada penelitian ini adalah: Apakah terdapat hubungan antara adiksi *game online* bertema kekerasan dengan agresivitas pada remaja di Pangkalan Kerinci?

C. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah yang telah dikemukakan di atas maka tujuan dari penelitian ini adalah: Untuk mengetahui hubungan antara adiksi *game online* bertema kekerasan dengan agresivitas pada remaja di Pangkalan Kerinci.

D. Keaslian Penelitian

Pada penelitian yang dilakukan oleh Syarief, Saparwati, dan Mawardika (2013) tentang “Hubungan Kebiasaan Menonton Tayangan Kekerasan di Televisi dengan Perilaku Agresif pada Anak Pra Sekolah di Tk Islam Terpadu Al Akhyar Kabupaten Kudus” menunjukkan bahwa ada hubungan kebiasaan menonton tayangan kekerasan di televisi dengan perilaku agresif pada anak pra sekolah di TK Islam Terpadu Al Akhyar Kabupaten Kudus, dengan nilai $p\text{ value } (0,000) < (0,05)$. Penelitian ini termasuk deskriptif korelasi dengan pendekatan *cross*



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:

- a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
- b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

sectional. Perbedaan penelitian ini dengan penelitian yang peneliti lakukan terletak pada variable bebas yang diteliti dan subjek penelitian.

Pada penelitian yang dilakukan oleh Ramadhani (2013) tentang “Hubungan Motif Bermain *Game Online* dengan Perilaku Agresivitas Remaja Awal (Studi Kasus di Warnet Zerowings, Kandela Dan Mutant Di Samarinda)” menunjukkan bahwa ada hubungan antara motif bermain *game online* dengan perilaku agresivitas remaja awal di warnet Zerowings sebesar 38,3%, dimana sumbangan pengaruh variabel independen (x) terhadap variabel dependen (y) sebesar 14,7 %. Metode penelitian yang digunakan adalah kuantitatif dengan jenis penelitian deskriptif. Perbedaan penelitian ini dengan penelitian yang peneliti lakukan terletak pada variable bebas dan tempat penelitian.

Pada penelitian yang dilakukan oleh Rivo Armanda Satria, Adnil Edwin Nurdin, dan Hafni Bachtiar (2015) tentang “Hubungan Kecanduan Bermain Video Games Kekerasan dengan Perilaku Agresif pada Murid Laki-laki Kelas IV dan V di SD Negeri 02 Cupak Tangah Pauh Kota Padang” membuktikan bahwa persentase responden yang memiliki perilaku agresif lebih tinggi pada responden yang mengalami kecanduan bermain video *game* yang mengandung unsur kekerasan jika dibandingkan dengan responden yang tidak mengalami kecanduan bermain video *game* yang mengandung unsur kekerasan (67,6%:20,4%) dan terdapat hubungan yang bermakna antara kecanduan bermain video *game* yang mengandung unsur kekerasan dengan perilaku agresif ($p\text{-value}=0,000$). Perbedaan penelitian ini dengan penelitian yang akan dilakukan terletak pada subjek yang akan diteliti dan juga tempat penelitian.

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:

a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.

2. Dilarang mengumunkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

Pada Penelitian yang dilakukan oleh Craig A. Anderson dan Brad J. Bushman (2001) tentang *“Effects of Violent Video Games on Aggressive Behavior, Aggressive Cognition, Aggressive Affect, Physiological Arousal, and Prosocial Behavior: A Meta-Analytic Review of The Scientific Literature”* menunjukkan bahwa *game online* bertema kekerasan dapat meningkatkan agresivitas pada pria dan wanita, anak-anak dan orang dewasa. Metode penelitian yang digunakan adalah meta-analisis kuantitatif. Perbedaan penelitian ini dengan penelitian yang dilakukan oleh peneliti terletak pada metode penelitian yang digunakan dan tempat penelitian.

Penelitian yang dilakukan oleh Douglas A. Gentile, Paul J. Lynch, Jennifer Ruh Linder, dan David A. Walsh (2004) tentang *“The Effects of Violent Video Game Habbits on Adolescent Hostility, Aggressive Behaviors, and School Performance”* menunjukkan bahwa siswa yang bermain *game online* kekerasan lebih sering terlibat dalam perkelahian fisik dan lebih sering terlibat perdebatan dengan guru. Perbedaan penelitian ini dengan penelitian yang akan dilakukan terletak pada variable bebas yang diteliti serta tempat penelitian yang akan dilakukan.

E. Manfaat Penelitian

Suatu penelitian dilakukan disamping untuk memperoleh hasil yang akurat dan sesuai dengan apa yang diteliti juga diharapkan penelitian akan mempunyai manfaat bagi banyak pihak. Dalam hal ini peneliti memaparkan manfaat teoritis dan manfaat praktis.

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:

- a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
- b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

1. Manfaat Teoritis

Dengan penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat dalam pengembangan ilmu psikologi serta dapat memperkaya informasi dan pengetahuan secara teoritis bagi pembaca khususnya dibidang psikologi berkaitan dengan hubungan antara adiksi *game online* bertema kekerasan dengan agresivitas pada remaja di Pangkalan Kerinci, selain itu juga sebagai dasar untuk pengembangan ilmu pengetahuan dan sebagai dasar penelitian lebih lanjut serta sebagai bahan perbandingan bila ternyata ada penelitian yang serupa.

2. Manfaat Praktis

- a. Penelitian ini diharapkan dapat memberikan gambaran mengenai agresivitas pada remaja di Pangkalan Kerinci yang mengalami adiksi *game online*, sehingga dapat menambah bekal pengetahuan bagi orangtua dan guru dalam mengawasi penggunaan *game online* pada anak atau siswanya.
- b. Penelitian ini dapat memberikan informasi kepada remaja melalui media masa seperti internet, sehingga remaja dapat mengetahui gambaran agresivitas pada remaja di Pangkalan Kerinci yang mengalami adiksi bermain *game online*.